

El dispositivo Cine 3D. The '3D Cinema' Apparatus

Claude Bailble

Para poder entender la especificidad del cine 3D es necesario volver a las bases del dispositivo cinematográfico, identificando sus elementos estructurales, tales como la edición y la imagen animada, para comprender así los principios de composición y percepción de la imagen en movimiento. Con el fin de iluminar los aportes del 3D al quehacer cinematográfico, será entonces necesario observar algunos procesos fisiológicos que operan en el espectador.

Palabras clave: película, edición, inferencia, percepción, preconsciente.

To understand the specificity of 3D cinema is necessary to return to the basics of film device, identifying structural elements, such as editing and animated image, in order to understand the principles of composition and perception of the moving image. In order to illuminate the contributions of 3D filmmaking, will then be necessary to observe some physiological processes operating in the viewer.

Keywords: film, edition, inference, perception, preconscious.

Claude Bailblé es Profesor Investigador de la Université de Paris 8 Saint Denis, cineasta y teórico del cine, y en la actualidad ha desarrollado un marco de referencia analítico para la descripción del Cine 3D, lo que lo constituye en una referencia mundial sobre la materia. Ha enseñado y dirigido departamentos de especialidades en escuelas profesionales de cine del mundo. Tiene más de cuarenta publicaciones sobre Cine en Francés, Español e Inglés.

Este artículo fue referenciado el 13 de Febrero 2014 por la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, Ciudad de México.

Convencidos de un éxito que es actualmente mundial, ¿por qué deberíamos volver a la “estructura de sostén” del cine, es decir, un “dispositivo” casi transparente, que se torna natural por el hábito? Probablemente porque el reciente desarrollo de las ciencias perceptivas nos invita a otra lectura de las diferencias visuales y auditivas que han hecho del cine una “realidad aumentada”, que es con frecuencia más interesante que la cotidianeidad en la que se inserta. Una especie de sueño despierto, dirigido por un narrador omnisciente e invisible, gran dueño de un espacio-tiempo imaginario, lleno de elipsis y prolongaciones múltiples.

Si bien las imágenes y los sonidos de una película parecen, en efecto, bastante para las percepciones de la vista y el oído para que se crea en ellos, difieren lo suficientemente como para constituir un sistema de representación más intenso y más denso que la realidad ordinaria, para que nos apeguemos a él. De hecho, el dispositivo (instalación de máquinas ópticas y sonoras) le permite al espectador proyectarse intensivamente en una escena virtual (la película) olvidándose de la sala de cine y de los artificios de la puesta en escena, dejándose llevar solamente por el devenir de los personajes o la progresión de las situaciones.

Bien se trate de grabación o de restitución, el cine basa de una manera segura su credibilidad en el parecido perceptivo de las imágenes y de los sonidos, frontalmente dispuestos. Recordamos las palabras de Alberti al teorizar el “cristal perspectivo” de los pintores del quattrocento como “una ventana abierta al mundo”. El cuadro, al extender la nitidez óptica al conjunto del lienzo¹ ofrecía de facto a la mirada del que lo contemplaba la posibilidad de explorar enteramente la escena pintada, como lo hubiera hecho un observador situándose detrás de una ventana para observar una escena real. El espectador se apropiaba de esta forma del punto de vista del pintor (su objetivo inicial) centrándose espontáneamente en la perspectiva de la imagen pintada para lanzarle a su vez sus propias miradas: la exploración visual reencontrada aseguraba entonces una bella ilusión de realidad.

Con la fotografía, la vista frontal (automatizada por el objetivo) debía guiar este principio salido del Renacimiento. Siempre que sea enteramente nítida, tanto a lo ancho como en la profundidad del campo, la “vista” mostrada por la foto domina y rechaza el “punto de vista” que la ha construido desde el ojo de un aparato. La realidad representada (saturada de nitidez) borra de esta manera la selección del eje y la decisión del instante, valorizando a contrario el contenido de la escena grabada. De aquí surge esta creencia asociada: la realidad hipernítida preexiste en su estado latente, basta con encuadrarla para recortar un rectángulo significativo, un instante auténtico. La imagen fotográfica se convierte, de esta manera, en una “trampa de la mirada” porque nos hace creer en una ventana abierta a un mundo dotado de una nitidez generalizada que solamente el encuadre viene a delimitar.

En la sala oscura para la proyección, el cine de los orígenes fortaleció esta idea de recorte visual, recorte que es a la vez espacial (formato de la pantalla) y temporal

(duración del plano-secuencia), recorte que suponía también una postulación generalizada de la nitidez y, consecuentemente, una creencia en la objetividad previa de lo visible. Filmar “nítido en todas partes” es exactamente trabajar (en alta resolución) para la *fovea centralis*, ese centro visual y táctil de la mirada, que a la vez toca y desea. Es componer un *plus de voir*² que podría hartar a la pulsión visual, un poco glotona, hasta magnificar lo visible, separándolo de su origen instrumental (la cámara, el proyector) para vincularlo al ojo del espectador, colmado por semejante exceso de signos.

Es a partir de estos datos básicos que se van a inventar progresivamente los múltiples arreglos (estructurales y escenográficos) que caracterizan al dispositivo cine, específicamente centrado para la atención y la sensibilidad del espectador, que está a la vez movilizado e inmovilizado ante su pantalla.

1. LA INVENCION DE LA EDICIÓN.

Si bien el cine tomó prestado de la pintura (la perspectiva, la pantalla frontal), de la fotografía (el negro y el blanco y sus luces), de la arquitectura (la escenografía y sus *trompe l'oeil*), del teatro (la actuación, aunque esté fragmentada por la filmación), de la novela (el flujo narrativo), e incluso de la música (la acentuación emotiva), inventó sobre todo un campo que le pertenece como propio: la edición. Es entre 1905 y 1913 —si hacemos referencia al profundo examen que hace de la misma Noel Burch en *La Lucarne de l'Infini*— que las películas se emancipan del cuadro de autarquía de los Hermanos Lumière para inventar ese lugar paradójico, que está a la vez inmóvil y siempre centrado —la pantalla— y que, sin embargo, cambia sin cesar, siempre provisional —el plano imagen. Los encolados se multiplican, los rollos se alargan, el relato se extiende: ya estamos lejos del corto *saynète* de los orígenes.

Progresivamente, viene a instalarse un arte del empalme. El empalme autoriza la elipsis y su disimulación en una “casi continuidad temporal” —empalmes de movimientos, de velocidades, de acciones— en beneficio de un tiempo que se estrecha, sin costuras aparentes. Permite ensamblar planos sucesivos en una “casi continuidad espacial” (empalmes de entrada y salida del campo, de direcciones de movimiento, de posiciones), como si se pudieran sustituir los movimientos naturales de la mirada (mira esto, mira aquello), más expresivos, desde el punto de vista: “mira desde aquí”, “mira desde allá”. Este juego de manos supone que se abusa del sentido espacial del espectador mediante un doble arreglo.

- Un arreglo *Pasivo*, primeramente: la pantalla rectangular, porque extingue el campo periférico, porque oculta el contexto espacial, atenúa de facto la inserción corporal³ en la escena representada. La imagen de dos dimensiones hace flotar el espacio 3D fuera de sus puntos de referencia corporales. De hecho, la imagen rectangular no es un campo visual: la visibilidad no es la misma en primer plano y en plano ancho; la implicación del espectador cambia cuando un actor está de frente, de

perfil, tres cuartos de espalda o es mostrado parcialmente; el movimiento –furtivo o lento– modifica la legibilidad; la puesta en perspectiva crea un escalonamiento de los datos visuales, desde el plano delantero hasta el plano del fondo; las direcciones de las miradas, los desplazamientos son, en la visión coplanar –2d– menos precisos que en la visión directa –3D.

- Un arreglo *Activo*, también: esta misma imagen, al proponer una situación en movimiento, llama a efectuar una inspección ocular, un seguimiento continuo o incluso discontinuo, mediante tirones de la mirada, parecidos a los cuts –saltos del punto de vista. Las precauciones de la puesta en escena –reglas de los 30° y los 180°, empalmes por los bordes opuestos, por las miradas...–no hacen más que encubrir las faltas de continuidad molestas, borrar los fallos o incidentes que podrían derivarse de éstas, ajenos a la percepción visual.

Son precisamente estas reglas, falsas en el set, verdaderas en la pantalla de edición, las que garantizan la ilusión de la continuidad. Había que probarlas y verificarlas al precio de un ir y venir numeroso entre las tomas y el visionado, hasta estabilizar una cierta transparencia narrativa.

Emergen de estas disposiciones tres polos narrativos: el polo *situación* –vemos la escena enteramente, las interacciones y los desplazamientos de los personajes, sus gestos–, el polo *personajes* –nos acercamos de cada protagonista, los seguimos con un paneo o un travelling–, el polo *subjetivo* –externo: rostro en primer plano, leemos las miradas, las intenciones o las reacciones; interno: cámara subjetiva, vemos, sentimos. Después de Griffith, los cineastas no han dejado de organizar su puesta en escena en torno a esos polos, ya sea para dirigir las esperas –edición paralela: el espectador sabe más o menos que ciertos personajes, ve evolucionar simultáneamente varias situaciones– o para desencadenar las identificaciones –el espectador vive los conflictos, los deseos, los temores de uno u otro de los protagonistas.

El arte del empalme se convierte, de esta manera, en el arte del corte, ya que se trata de jerarquizar las duraciones que se les permite tener a las situaciones y a los personajes, de escoger los momentos significativos, de estirar o de acortar los índices o de darle un ritmo a los instantes decisivos atribuidos a los protagonistas –y por consiguiente, suscitar la adhesión y el desapego. Por otra parte, la dinámica del relato impone alternar los polos –situación, personajes, subjetivo–, teniendo en cuenta la calidad de la actuación –exactitud, emoción–, pero también la dramaturgia –¿qué debemos saber, qué debemos ignorar o entrever?– y la puesta en escena de un horizonte de espera –tensión interna del relato, hilos conductores.

Con el cine sonoro, la memoria auditiva vendrá a complementar o a relevar la memoria visual. Si bien el plano ancho se apodera de los lugares y de los movimientos, el plano cerrado se apodera de los rostros, de las direcciones de las miradas o de las palabras, de la voz y de los sonidos en off, pero también de los ambientes, abren y

mantienen un espacio escénico más amplio que cubre toda la secuencia, incluyendo los contracampos por venir o que ya vinieron⁴. Lo imaginado, lo memorizado y lo percibido se desbordan del cuadro inmediato del plano, vinculándose juntos al presente intencional de los personajes. De hecho, el editor y el realizador re/descubren la película al ensamblarla.

Sabiendo que cualquier imagen se adosa a un punto de vista, a una intención –aún cuando fingimos ignorarlo– cualquier cambio de plano instala una conexión, un sentido que ya no está aislado sino que es contextual – ahora bien, por lo tanto, cuando de repente, pero por otra parte, y... –, una dirección del espectador. Sucede lo mismo con las secuencias o los actos –grandes articulaciones, nuevas situaciones– excepto que son las memorizaciones y las emociones del espectador que construyen la película en una especie de edición interior.

El editor se enfrenta de esta manera con las temporalidades múltiples, frecuentemente contradictorias, debido a que hay que repartir y distribuir varios personajes (varios flujos intermitentes), varias situaciones en una sola banda de imagen, teniendo en cuenta la calidad de las inferencias (comprendemos...), y las memorizaciones (nos acordamos...). De aquí surgen estas tensiones entre los tiempos:

- el tiempo referencial de los relojes: la duración exacta de una acción, ritmada únicamente por su desarrollo y no comprimible en el interior del plano –¿por dónde entrar, por dónde salir, dónde está el buen segmento?

- el tiempo necesario para la apropiación perceptiva: visibilidad de cerca y de lejos, de frente o de espalda, velocidades relativas. Ni demasiado furtivo (incomprensible), ni demasiado lento (aburrido), cada plano dispone de un contexto o de dos conectores (in, out) que le dan sentido y dan el último toque a su legibilidad.

- el tiempo inferencial: cada gesto, cada movimiento, lanzan un futuro próximo o lejano (no sin consecuencias), y se vinculan con un pasado reciente o anterior (no sin causas). El instante significativo está vinculado tanto a las huellas y a los recuerdos como a las prolongaciones o a las postulaciones. Pero todos los instantes no tienen el mismo alcance, el mismo poder de previsión y de retrospectión.

- el tiempo dramático: ¿a quién seguimos primero? ¿a quién apoyamos? ¿qué mostramos de las intenciones o de las reacciones de los protagonistas? ¿Cómo administramos el saber relativo –saber menos que... o por el contrario saber más que... – de donde se desprenden los horizontes de espera y las sorpresas?

- el tiempo afectivo: ¿en qué momento dar la cámara subjetiva? ¿qué duración debemos darles a las emociones de los personajes : *subito forte*, *crescendo*, *subito piano*? La emoción del espectador se inscribe en un tiempo acumulativo (cercano al tiempo musical) y no en el tiempo real de una descarga hormonal.

- el tiempo de la ideación: el espectador debe poder respirar o pensar por sí mismo, en ciertos momentos claves, breves o largos, de la progresión de las situaciones o de las ideas.

De esta manera se acumulan y evolucionan los datos durante toda la proyección: existe una acumulación, es decir, una construcción cruzada de emociones y de conocimientos, un ensamblaje cambiante de trazos y esbozos, redespliegue incesante de lo esperado y lo inesperado, de proyecciones e introyección. Por lo tanto, la edición no podría abandonarse a la mecánica puramente descriptiva de las acciones sin tener en cuenta:

- / combinaciones de inferencias

- inferencias debidas al movimiento (ojos, rostro, cuerpo, paisaje, cuatro velocidades diferenciadas).
- inferencias debidas a las palabras (texto implícito o explícito, gesto vocal, imágenes evocadas por el texto).
- inferencias debidas a los ruidos (in y off) que acarrearán una falta de ver, surgimientos, reiteraciones.
- inferencias debidas a la música (acentuación emocional, llamado a lo imaginario corporal).
- inferencias debidas a la edición (el contexto antes/después reemplaza el contexto espacial).

- / escalas de tiempo y de memoria

- memoria sensorial (icónica y ecoica, de 0,5 y 2,5 segundos)
- memoria del plano (de sus articulaciones internas), variable, unos diez segundos.
- memoria de la secuencia (unificada por lo sonoro, a pesar de las elipsis) algunos minutos...
- memoria del acto (redistribución de los horizontes de esperas)
- memoria de la película (la historia completa, desde que empieza la ficción hasta el desenlace)
- huella cultural (las películas del mismo autor o las obras en relación directa o indirecta con el tema, recuerdo general de las películas ya vistas, etc...)
- lo vivido por el espectador, tal y como la memoria (más o menos erosionada, distorsionada) se lo representa, según los hábitos y remembranzas. La película, a través de personajes y situaciones, reactiva conocimientos, ideologías, deseos o emociones olvidadas⁵.

En el fondo, la puesta en escena trabaja y hace trabajar al espectador, sabiéndolo o no. Los recuerdos de la vida, en el tiempo real de una existencia, se cruzan con las memorizaciones de la película, en el tiempo condensado y recompuesto del relato.

Para caracterizar mejor este encuentro entre las proyecciones que salen de la pantalla y las que vienen del público, me parece necesario interrogar de otra manera a la imagen y a la puesta en movimiento que, junto con la edición, le dió vida al dispositivo cine.

2. LA IMAGEN ANIMADA

Tratando de comprender mejor la imagen en movimiento, diría que la misma contiene cuatro principios reductores que conciernen al espacio y, simultáneamente, un principio de extensión que concierne al tiempo.

Para comenzar con la reducción, resulta fácil comprobar que la imagen se limita a un aspecto, es decir, a un dato visual restringido (interposición de los primeros planos sobre los segundos, disminución de las dimensiones en la distancia, indistinción de lo lejano, dato detenido en el tiempo que el desglose trata de sublimar mediante la multiplicación de los puntos de vista, los ejes y los alejamientos. Es inútil mover la cabeza, desplazarse: el resultado obtenido no cambia.

Además, este aspecto está condensado en el famoso “cristal perspectivo”, de manera que la visión sobre la pantalla es artificial —coplanar—, es decir, sin relieve ni profundidad real. Un régimen de contigüidad generalizado se instala, magnificado por la gran profundidad de campo: figuras y fondos se entrelazan en la misma vista, suscitando encuentros y acercamientos desconocidos por la experiencia ordinaria.

Habitualmente, como podemos verificar fácilmente, la visión directa no accede más que a un solo plano de profundidad (el plano de fusión), materializado al punto en que se cruzan los ejes oculares. Fuera de este plano de fusión, las imágenes desdobladas son borradas de la conciencia mediante un mecanismo cortical. En otras palabras, fuera de la zona focalizada por la mirada, la realidad visual es subpercibida, lo que con certeza no es el caso en la gran profundidad de campo.

Finalmente, ante la imposibilidad de hacer aparecer la convergencia binocular en la pantalla (el análisis selectivo de los diferentes planos de profundidad), las constancias perceptivas (constancia del tamaño y constancia de forma en particular) dejan de funcionar. Ante la mirada de la cámara, la escala de los planos y la orientación de los aspectos adquieren entonces toda su importancia.

Como consecuencia de ello, se requiere una inteligencia del punto de vista, inteligencia que hace visibles los elementos copresentes que queremos que se vean en el rectángulo coplanar. La imagen, dado que la misma es restituida en modo y, por añadidura, en un soporte de 2D, apela necesariamente a un arreglo perspectivo, a un trabajo sostenido de composición, a una captación pensada.

Una teoría de la visión, enunciada por David Marr en 1982⁶, puede ayudarnos a comprender mejor la imagen fílmica, heredera del *quattrocento*. Según esta teoría, la luz escanea el campo objeto y rebota en todas direcciones. La pupila del ojo (el punto de vista) selecciona entonces un haz de rayos incidentes (un aspecto entre otros!); un haz incidente y luego emergente proyectado en imagen bidimensional sobre el fondo de la retina. La información tomada por la luz en la superficie de las cosas (y transportada por el haz) se torna textura, contorno, color, posición, movimiento y trayectoria, una vez que la analiza la corteza visual. Pero una primera puesta en forma comienza desde la retina fotosensible (elemento del cerebro). Es, según David Marr, el estado 2D de la visión. En este estado, la superficie de la retina solamente “ve” playas iluminadas diferentemente, transiciones de luz, y genera trazos, contornos separadores. La huella del trabajo de la retina aparece en el dibujo al trazo (el trazo-por-trazo de donde se extrae el retrato) o en la escritura (la información mínima, es el hilo de tinta, la línea negra sobre fondo blanco). Todos estos datos (retinotópicos) llegan a la corteza visual a través del nervio óptico.

Varios módulos perceptivos, fuertemente encapsulados (de poca penetrabilidad cognoscitiva), establecen entonces las sensaciones elementales (las qualia⁷ de la visión) tales como el color, el movimiento, el relieve, la textura y las sombras en lo que emerge como una escena virtual centrada desde el observador, es decir, egocentrada en 2D y media, según la terminología de David Marr. ¿De qué se trata?

La 2,5D es la etapa necesaria hacia la 3D, etapa intermedia marcada esencialmente por la predominancia de lo visual sobre lo real, ya sea por la prevalencia del aspecto ordenado por el punto de vista y la perspectiva natural a la vez. En esta etapa solamente vemos una faceta de la realidad, un subconjunto de lo visible, captado por ambos ojos, es cierto, con relieve y profundidad, probablemente, pero es aún una escena egocentrada, vista desde un ángulo dado. Percibimos los frentes, pero no las espaldas, algunos lados son visibles, otros no; numerosos objetos se enmascaran unos a otros.

Es precisamente en esta etapa que trabaja la imagen del cine. En efecto, a nadie se le ocurriría inclinarse o moverse hacia un lado para ver lo que esconde un primer plano en una película: la imagen se redujo y quedó fija en aspecto momentáneo (como en la etapa 2,5D), e incluso condensada en 2D coplanar. El punto de vista – tanto en el sentido propio como en el figurado– persiste de esta manera en cada plano: la imagen fílmica no puede escapar del carácter intencional y construido de la puntería ni del autocentrado propuesto al espectador durante la proyección.

De ahí la importancia de la última etapa, llamada 3D, una etapa que libera al observador (pero no al espectador) de la idea misma de imagen. Es el momento en que el punto de vista se borra como tal del campo visual, para constituir una realidad espacial liberada de la imagen de la retina 2D y de la aspectualidad 2,5D. Los volúmenes se cierran enteramente en sí mismos, los seres y las cosas están en su lugar, alo-

centrados, con sus dimensiones exactas. Estamos “en el espacio real”, nos olvidamos de las *qualia* de la visión que “viste” el mundo aparente que se nos plantea.

La imagen del campo visual fue efectivamente proyectada automáticamente hacia sus orígenes, con el fin de “pegarle” a la realidad geométrica las cosas que envuelven completamente los volúmenes (incluyendo las partes escondidas). En 3D, los volúmenes reencuentran su tamaño real, su ubicación y su color, es decir, una existencia de objeto y no de imagen. En otras palabras, el espacio es objetivado en una dimensión verdadera, con todas las distancias necesarias.

Admitamos entonces que la imagen de tipo fotográfico sigue siendo parcialmente objetiva, aunque incompleta y reducida (en términos espaciales y luminosos); cuando un aduanero le reclama el pasaporte, ve la foto de un rostro desconocido. Está obligado a comparar el original (usted en 3D) y la imagen en miniatura (en 2,5D comprimida 2D) para establecer un parecido y validar la identidad. De hecho, compara dos imágenes: una, trabajada por el cerebro, es llamada “real”, la otra es llamada “foto”, “signo icónico” o incluso *analogon*.

Admitamos que la imagen depende también de lo subjetivo (en términos de interpretación o de contexto) dado que la significación que se le da depende de los estados anteriores de conocimiento, de desconocimiento o de ignorancia del sujeto que la mira. Dos veces subjetiva. Una vez en la toma de vista, en la que el fotógrafo dispone de un contexto (tanto espacial como temporal) al sentirse movilizado por un proyecto, un proceso de investigación. Sin embargo, tratará de previsualizar el resultado (los cortes, el encuadre, la visión coplanar) antes del desencadenamiento. Otra vez en la restitución, cuando el espectador —que ya no se puede apoyar en los datos de antes, de después o del entorno (no hay contexto), sino solamente en los entrelazamientos coplanares de las figuras y de los fondos, en la puesta en perspectiva jerarquizada de los primeros y de los últimos planos, en la aspectualidad fija de 2,5D — debe prestarle finalmente un sentido sobre la base de los datos generales o en conocimientos indirectos. En el cine, el contexto se llamará edición, a saber: la acumulación incesante de huellas y pronósticos.

Evoqué anteriormente, cuando hablaba de la imagen animada, un principio de extensión. Este principio, que emana de las capacidades intelectuales y attentionnelles de cada espectador, y que se podría calificar de inferencial, permite aprehender las causas o ver venir las consecuencias, a partir de un instante significativo, de un gesto o de un movimiento bien escogido. Gracias al movimiento, en efecto, el presente perceptivo se extiende hacia el antes o hacia el después, buscando insertarse en una cadena causal, sobre la base de un simple esbozo cognoscitivo.

Entonces no existe necesidad alguna de describir una acción enteramente, respetando las duraciones y retomando todas las fases de su desarrollo. Basta con extraer los momentos significativos, de manera que el espectador imagine lo que sigue o

deduzca lo sucedido previamente. Hay aquí un principio de economía narrativa que invita a la elipsis e incluso al montaje paralelo: podemos seguir a varios personajes simultáneamente, sin perder el hilo, alternando los puntos de vista, mostrando las intenciones o las reacciones sucesivas de cada uno de ellos e incluso entrecruzando acciones llevadas a cabo en varios lugares. Los ojos, el rostro (polo personaje), los cuerpos, las trayectorias en el paisaje (polo situación) son entonces lo suficientemente expresivos como para que el espectador extienda su alcance hasta el fuera de campo espacial (el off) o temporal (el antes o el después del plano, de la secuencia). La comprensión desborda la percepción inmediata.

Por consiguiente, en el rodaje hay también de un desglose temporal: se trata de construir o de captar los instantes oportunos que le dan al plano su desarrollo temporal, su medida, e incluso sus posibilidades ulteriores de empalme. Inteligencia que reencontramos en la edición: se trata esta vez de determinar la duración y el orden de los planos, es decir, de escoger los momentos sucesivos que van a asociarse en una especie de presente ampliado.

Inseparable del punto de vista, que hace legibles los elementos ensamblados y configurados por la perspectiva, la ventana temporal abierta por el plano no se volverá a cerrar jamás sin haber prolongado los elementos precedentes o preparado los elementos siguientes.

Me he preguntado durante mucho tiempo de dónde venía esta diferencia de rapidez entre la comprensión y la percepción. Si la percepción se toma el tiempo de seguir la acción enteramente, en el tiempo crónico de su desarrollo, sería dejada atrás varias veces en su trayecto por la comprensión. El espectador patlearía, piafaría de impaciencia, reclamaría lo que sigue. Es probable que las interferencias vinculadas al movimiento (ojos, manos, cuerpo) vayan más rápido que el propio movimiento. Pero el simple hecho de que estas interferencias sigan siendo preconscientes, que consuman poca atención, que den un resultado tan rápido y tan confiable, puede cuestionar durante buen tiempo esta diferencia de rapidez entre la comprensión y la percepción del cine.

Traducción del francés por Víctor Fajnzylber

NOTAS

1. El campo objeto no podría fabricar una imagen sin la ayuda del ojo, ni un campo visual sin el trabajo del cerebro. Ahora bien, esta imagen solamente es válida desde el punto de vista óptico por debajo de los 5 grados – la mancha de la mirada -. La extensión de la nitidez central, 5°, al cuadro en su conjunto – 45°H, 30°V – es, por ende, muy artificial – perspectiva artificialis -, pero contribuye a hacernos creer en un mundo visible que existe antes de las ojeadas y de las inspecciones de las miradas.
2. N. del T. – Más que ver.
3. Como a la retina periférica –es decir, al esquema corporal– ya no se le pide que funcione, las

referencias espaciales se tornan elásticas, maleables. Evidentemente, este no es el caso de *La Gêode*, donde el plano-secuencia es de rigor.

4. El sonido *off* desencadena las imágenes previsibles o imprevistas, precisas o imprecisas, que se pueden materializar –o no– en los planos siguientes.

5. La memoria intemporal de lo inconsciente recibe también la película: ciertas imágenes, ciertos sonidos obsesiona la imaginación (o los sueños) mucho tiempo después de la proyección.

6. Véase *Visión*, David Marr, W.H. Freeman y Compañía, San Francisco, 1982, no traducida hasta hoy.

7. Término aristotélico que designa las sensaciones elementales como el azul, el grave y el agudo, lo caliente y lo frío, la tristeza o la alegría... término que fue retomado por las neurociencias.